FUTURA GAMES

& Kixx XL presentano

Leisure Suit
LARRY

Passionate Patti
the Pulsating Pectorals

AVVENTURA 3D ANIMATA IN DUE DISCHI HD!

PER IL TUO PC

SIERRA

FUTURA PUBLISHING

FUTURA GAMES

Direttore Responsabile:
Giampietro Zanga
Supervisione e coordinamento:
Massimo Torriani
Testi e recensioni: Giorgio Guenzi
Progetto grafico: Laura Pelan
Impaginazione: Giangiacomo Pucci

Amministratore Unico:
Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Amministrativo:
Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale:
Massimiliano Anticoli

Redazione e Pubblicità:
Via Edolo,29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981487 - 66981586
Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax 02/66011969

Stampa: La Tipocromo - MI
Impianti: Edit 4 - Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione: So.di.p.
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)

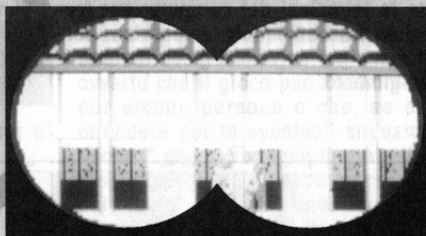
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470.
Spedizione in abbonamento Postale Gruppo 50% Milano. Pubblicazione periodica. Futura Games è registrato presso il Tribunale di Monza N° 992 del 27/7/94.
IVA assolta dall'Editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - lettera "C" del DPR N° 633/73 e successive modificazioni e integrazioni

SOMMARIO

RECENSIONI

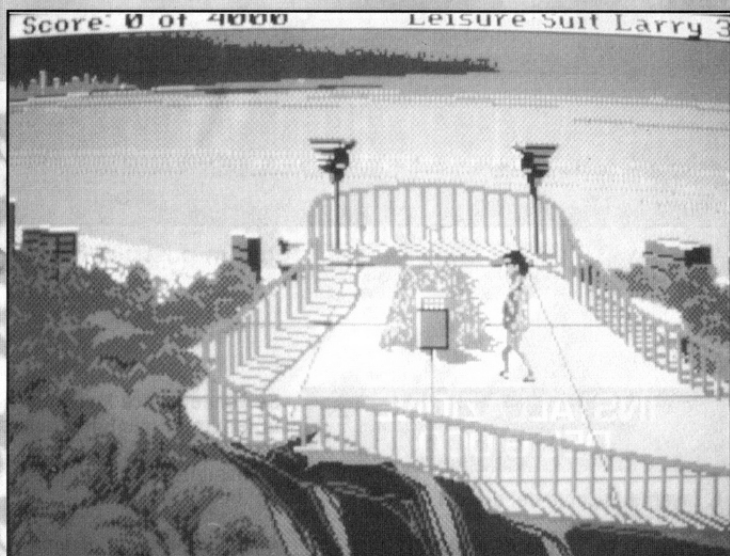
CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

2 DISCHI 3'1/2
RIVISTA
CON ISTRUZIONI
E CONSIGLI DI GIOCO

LEISURE SUIT LARRY 3

CONSIGLI

È sempre consigliabile effettuare copie di backup dei dischetti del programma, a salvaguardia da eventuali incidenti.

Seguite le istruzioni del computer per effettuare le copie di tutti i dischetti del gioco.

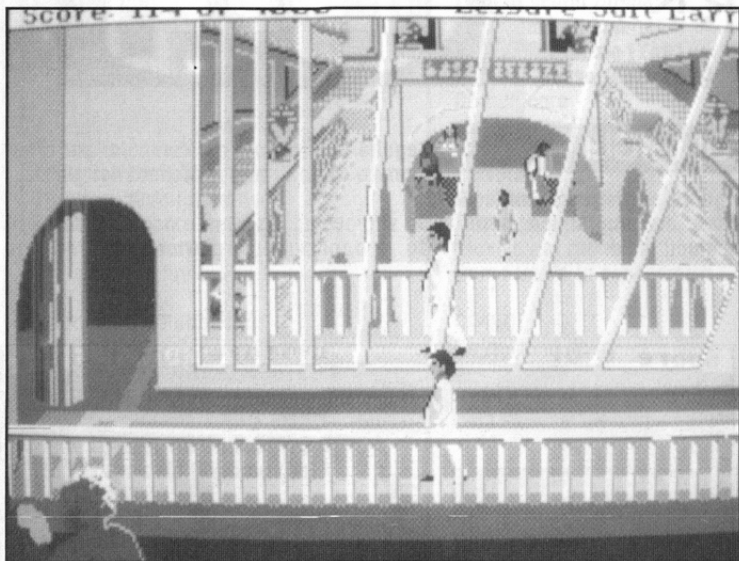
Se si gioca da dischetti e non da disco rigido, è opportuno formattare un dischetto

Il magnifico panorama della baia.

vuoto per poter salvare le partite.

È sempre meglio salvare i giochi su dischetto anche se si gioca da disco rigido.

Seguite le istruzioni del computer per formattare un dischetto vuoto, e tenerlo a portata di mano per salvare il gioco durante il suo svolgimento.

Rispondete alle domande sullo schermo usando i tasti cursore per evidenziare le selezioni, quindi premete [INVIO] per confermare le scelte.

Vi verrà chiesto se desiderate installare il gioco su disco rigido: se non si desidera fare l'installazione, premete [ESC] per saltare questo passaggio.

Ehi, un posto di classe!

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

1. Inserite la copia del disco 1 nel drive.

2. Digitate "A:" e premete [INVIO].

3. Al prompt "A:\>" digitate "INSTALL" e premete [INVIO].

Se volete invece installare il gioco, digitate la lettera di identificazione del disco rigido (solitamente "C").
È consigliabile installare il gioco su disco rigido.

Nota: anche se si installa il gioco su disco rigido, l'operazione di installazione scriverà un file chiamato RESOURCE.CFG sul dischetto 1.

Per completare correttamente l'installazione, il disco 1 NON DEVE ESSERE PROTETTO DA SCRITTURA. Nessun altro file sul disco 1 viene scritto o modificato dal comando di installazione.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Dopo aver completato l'operazione di installazione:

A. DA DISCHETTI.

1. Inserite il disco 1 nel drive.

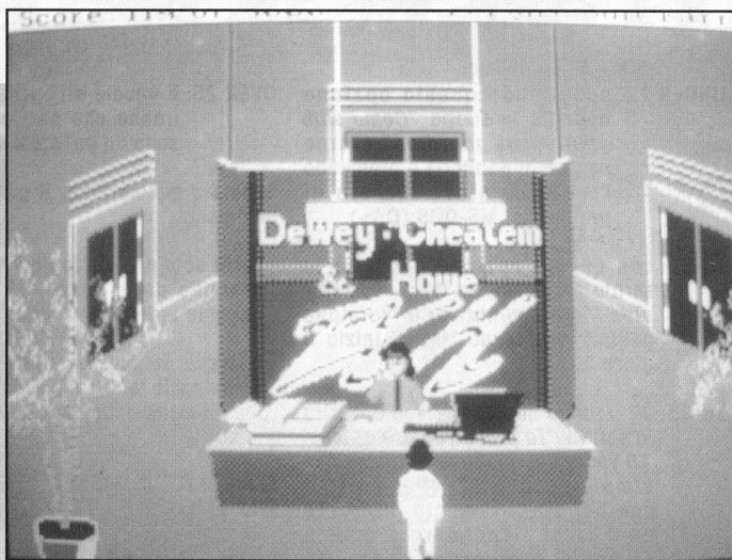
2. Digitate "A:" e premete [INVIO].

3. Al prompt "A:\>" digitate SIERRA e premete [INVIO].

B. DA DISCO RIGIDO.

1. Digitate "CD\SIERRA" e premete [INVIO].

2. Digitate "LSL3" e premete [INVIO].

A questo punto apparirà una videata con una scritta "Warning ...". Il messaggio vi avverte che il gioco può risultare offensivo per alcune persone e che, se ci si può offendere per le eventuali situazioni "particolari" che si vivranno durante il gioco, è meglio scegliere un altro gioco. Premendo poi "Invio", apparirà una videata con due possibili scelte: "BAIL OUT" per uscire dal gioco e "OH, GO AHEAD ..." per proseguire. A questo punto verrà richiesta l'età del giocatore, e LEISURE SUIT LARRY 3 proseguirà in modo diverso a seconda della risposta che si darà. Le quattro possibili scelte sono:

Qualcuno ha bisogno di un avvocato?

Una passeggiata nella giungla rinfresca le idee...

UNDER 12: scegliendo questa opzione apparirà la scritta *"Come with your legal guardian"* (Torna con i tuoi genitori) e premendo "Invio" il gioco tornerà al prompt del MS-DOS (C:\>)

13-17: con questa opzione apparirà la scritta *"Welcome to the 'clean version'* " (Benvenuti alla 'versione pulita'). Premendo "Invio" inizia il gioco "pulito".

18-25: utilizzando questa opzione apparirà la scritta *"To prove you are at least 18 years old, just answer these five simple questions"* (Per provare che hai effettivamente più di 18 anni, devi rispondere a queste semplici cinque domande). Le domande riguardano personaggi famosi, modi di dire, sport ed altro ancora relativo agli U.S.A.

OVER 25: è uguale all'opzione precedente, tranne che per le domande che sono un po' più difficili.

Superata questa fase, il gioco inizierà nel modo seguente:

- verrà dato un punteggio iniziale diverso a seconda della quantità/difficoltà delle risposte indovinate

- il livello del gioco sarà diverso, come per il punteggio iniziale, a seconda della quantità/difficoltà delle risposte indovinate.

SALVATAGGIO DEI GIOCHI SU DISCHETTO

NOTA: dal momento che ogni disco può contenere solo un numero limitato di giochi, si consiglia di tenere a disposizione più di un disco formattato per assicurare

uno spazio adeguato per la memorizzazione dei giochi.

Selezionate SAVE GAME dal menu File, oppure premete il tasto F5. Apparirà il menu di salvataggio.

Usate il tasto [TAB] per selezionare CHANGE DIRECTORY. Premete [CTRL-C] per rimuovere la riga dei comandi.

Digitate la lettera dell'unità che si sta utilizzando per i salvataggi, seguita da due punti (es. A:), e poi digitate il nome del gioco da salvare e premete [INVIO] per completare il salvataggio del gioco.

SALVATAGGIO DEL GIOCO SU DISCO RIGIDO

Se decidete di salvare i giochi su disco rigido, il programma cerca automaticamente di salvare la directory del gioco. Se si finisce lo spazio a disposizione per i salvataggi, provate una delle seguenti alternative:

a) Salvare ulteriori giochi su dischetto.

b) Salvate i giochi in una directory diversa scegliendo l'opzione CHANGE DIRECTORY dal menu SAVE GAME.

c) Create una nuova directory sul disco rigido da DOS, usando le istruzioni DOS.

d) Cancellate tutti i giochi già salvati sul disco rigido usando i comandi DOS.

SPOSTAMENTO DEL PERSONAGGIO

È possibile spostare il personaggio sullo schermo con i tasti cursore, il tastierino numerico o il mouse.

Ehm, scusi, ma non ci siamo già visti da qualche parte?

Per fermare un personaggio con il tastierino, premere il numero 5, oppure premere di nuovo l'ultimo tasto di direzione utilizzato.

Non spostare il personaggio tenendo premuto il tasto di direzione. In tal modo il personaggio si sposta e si ferma continuamente, avanzando molto lentamente.

Utilizzando il mouse, collocare la freccia dove si desidera che il personaggio si sposti, quindi fare clic con il pulsante sinistro.

MENU

Quando si preme [ESC], appare una barra di menu nella parte superiore dello schermo.

TASTI PER USARE I MENU

Usate i tasti cursore per aprire i menu e per selezionare le varie voci.

Premete [INVIO] per confermare un comando selezionato. Premete [ESC] per ritornare al gioco.

I menu attivati dal tasto [ESC] sono:

(LOGO SIERRA)

About LSL3 (Ctrl-A): informazioni varie sul gioco.
Help (F1): Aiuto.

FILE

Save game (F5): salvataggio del gioco. Appare una videata con le diverse opzioni per effettuare il salvataggio: Save=Conferma salvataggio / Cancel=annulla salvataggio/Change directory: modifica nome file/directory per salvataggio. Si consiglia di salvare spesso, specialmente quando si fanno dei progressi o prima di arrivare in situazioni potenzialmente pericolose.
Restore game (F7): ripristino del gioco precedentemente salvato: Restart=ritorna all'inizio / Oops=annulla la selezione. Verrà chiesto quale gioco si desidera ripristinare; evidenziare il gioco e selezionare RESTORE. Se il gioco salvato si trova in una directory diversa da quella standard, selezionare CHANGE DIRECTORY.
Autosave (F4): salvataggio automatico ogni ... minuti. (Si può decidere ogni quanti minuti effettuare automaticamente il salvataggio del gioco. Per esempio ogni 5 minuti apparirà un messaggio che chiederà la conferma del salvataggio).
Restart game (F9): riavvio del gioco (ricomincierà da Vista Point).
Quit (Ctrl-Q): uscita dal gioco

ACTION

Pause game (Ctrl-P): mette il gioco in "pausa"
Inventory (Ctrl-I): apparirà l'elenco degli oggetti trasportati. Per guardare più da vicino un oggetto, usare i tasti cursore per evidenziarlo e poi premere [INVIO]. Sullo schermo apparirà l'immagine dell'oggetto ed una breve descrizione. Premere [INVIO] o [ESC] per ritornare al gioco.
Retype (F3): ripete l'ultimo comando eseguito.
Colors (Ctrl-C): modifica i colori del testo.
Boss key (Ctrl-B): schermo per il boss (nasconde il gioco).
Expletive (Ctrl-X): digita la tua esclamazione preferita (in inglese).

SPEED

Change ... (Ctrl-S): modifica la velocità di animazione.
(faster = aumenta / normal = normale / slower = diminuisce).

SOUND

Volume (Ctrl-V): regolazione del volume (softer = diminuisce / normal = normale / louder = aumenta)
F2: attiva/disattiva suono.

TASTI DI SCELTA RAPIDA PER COMANDI COMUNI

Si possono utilizzare tasti funzione e di

controllo per rendere più rapidi molti comandi frequenti.

	F1	aiuto/guida
	F2	attiva/disattiva suono
F3/barra spaziatrice		ripete l'ultimo comando eseguito
	F4	salva automaticamente
	F5	salva il gioco
	F7	ripristina il gioco precedentemente salvato
	F9	riavvia il gioco dall'inizio
[TAB]	[CTRL-A]	informazioni varie sul gioco
	[CTRL-B]	schermo per il boss (nasconde il gioco)
	[CTRL-C]	modifica i colori del testo
	[CTRL-I]	inventario degli oggetti trasportati
	[CTRL-P]	pausa
	[CTRL-Q]	abbandona il gioco
	[CTRL-S]	modifica la velocità di animazione
	[CTRL-V]	regolazione del volume
	[CTRL-X]	memorizza l'esclamazione preferita

UTILIZZO DEL TASTO [TAB]

Durante l'esecuzione dei giochi Sierra, il tasto [TAB] esegue due funzioni fondamentali.

Esso verrà utilizzato per rivedere oggetti dell'inventario e anche (se non si utilizza il mouse) per selezionare opzioni da alcuni menu.

USO DEL MOUSE (OPZIONALE)

Il mouse è utile per spostare il personaggio, per conoscere l'ambiente circostante e per attivare il menu del gioco.

Per spostare il personaggio con il mouse, collocate la freccia dove si desidera che il personaggio vada, quindi fare clic con il pulsante sinistro del mouse.

COMUNICARE CON LEISURE SUIT LARRY 3

Di solito si può interagire con il gioco digitando semplici comandi che consistono solo di nome e verbo.

Per esempio, il comando "siediti sulla sedia" può essere "sedersi" o "sedia".

Se non specificato altrimenti, fate seguire tutti i comandi digitati da [INVIO].

Molti personaggi potranno fornirvi informazioni di vario tipo.

Per parlare con un personaggio digitate: talk to [personaggio].

Provate approcci diversi e parlate con tutti quelli che incontrate.

Lungo la strada potreste trovare oggetti di cui avete bisogno.

Per prendere un oggetto digitate: take o get [oggetto]. Per utilizzare gli oggetti che trovate potete provare a utilizzare: use the [oggetto], oppure give the [oggetto] to [personaggio].

Ricordate: approcci diversi possono portare a diversi risultati.
Fate attenzione ai particolari. Per esaminare un oggetto, digitate: look at the [oggetto].
Per avere invece una descrizione generale della stanza o della scena in cui vi trovate, digitate: look around.
Se si desidera ripetere un comando premere la barra spaziatrice.

Ecco un elenco di verbi da provare:

ASK	(CHIEDERE)
DROP	(FARE CADERE)

SEARCH	(ESAMINARE)
TELL	(DIRE)
BUY	(COMPRARE)
EAT	(MANGIARE)
PLAY	(GIOCARE)
SIT	(SEDERSI)
THROW	(LANCIARE)
CLIMB	(SALIRE)
GET	(PRENDERE)
PUSH	(SPINGERE)
SNEAK	(STRISCIARE)
USE	(USARE)
CLOSE	(CHIUDERE)
GIVE	(DARE)
READ	(LEGGERE)
STAND	(STARE IN PIEDI)
WALK	(CAMMINARE)
DRINK	(BERE)
OPEN	(APRIRE)
RUN	(CORRERE)
TAKE	(PRENDERE)

GUARDATE dappertutto. Esplorate attentamente le zone circostanti. Aprite porte e cassetti, cercate sotto e dietro gli oggetti per trovare indizi.

ESPLORATE ogni area del gioco attentamente. Attenzione! Ci sono parecchi pericoli in agguato!

DISEGNATE UNA MAPPA mentre il gioco procede.

PRENDETE gli oggetti di cui pensate di aver bisogno.

USATE gli oggetti raccolti per risolvere problemi nel gioco o per scoprire nuovi indizi.

SALVATE SPESSO IL GIOCO, specialmente quando state per provare qualcosa di nuovo o di pericoloso.

NON SCORAGGIATEVI! Se vi trovate di fronte a un ostacolo che sembra insormontabile,

Argh! Urff! Stia... stia pure comoda...

Ma signorina! Non mi tocchi lì!

non disperate. Passate a esplorare un'altra zona e tornate in un secondo momento.

Ogni problema nel gioco ha una soluzione, e qualcuno anche più di una. A volte, risolvendo un problema in un certo modo, facilitate la soluzione di quello successivo.

INVENTARIO

Se si desidera vedere gli oggetti di cui si dispone, selezionare INVENTORY dal menu

ACTION, oppure digitare: inventory, o anche premere [CTRL-I] o il tasto [TAB].

Apparirà l'elenco degli oggetti trasportati. Per guardare più da vicino un oggetto, usare i tasti cursore per evidenziarlo e premete [INVIO]. Sullo schermo apparirà l'immagine dell'oggetto e una breve descrizione. Premete [INVIO] o [ESC] per ritornare al gioco.

SALVATAGGIO DEL GIOCO

Se si desidera salvare il gioco, selezionare SAVE dal menu File, oppure digitate SAVE GAME o anche premete [F5].

Si consiglia di salvare spesso il gioco durante lo svolgimento, specialmente prima di arrivare a momenti potenzialmente pericolosi.

Si consiglia inoltre di salvare il gioco ogni volta che si sono fatti dei progressi.

È possibile denominare i giochi salvati usando semplici frasi, come Alla spiaggia o solo Spiaggia.

RIPRISTINO DEL GIOCO

Selezionare RESTORE dal menu File, digitare: restore game o premere [F7]. Verrà chiesto quale gioco si desidera ripristinare: evidenziare il gioco e selezionare RESTORE.

Se il gioco salvato si trova in un'altra directory, selezionare CHANGE DIRECTORY.

ABBANDONO DEL GIOCO

Per interrompere il gioco, selezionare QUIT dal menu File, digitare: quit game o premere [CTRL-Q].

RIAVVIO DEL GIOCO

Se si desidera riavviare il gioco in qualsiasi momento, selezionare RESTART dal menu File, o premere [F9].

Il gioco ricomincerà da Vista Point.

COME USARE LA PANORAMICA

Lo spostamento sullo schermo:

NORD = SU
SUD = GIÙ
OVEST = SINISTRA
EST = DESTRA

La panoramica porta attraverso vari schemi di gioco.

Spostare il personaggio per gli schermi nei luoghi suggeriti e digitate le parole che appaiono in grassetto.

Per una velocità maggiore provate a digitare solo le parole in ***corsivo grassetto***.

CODICI

NUMERI DEI PASS PER LO SHOWROOM

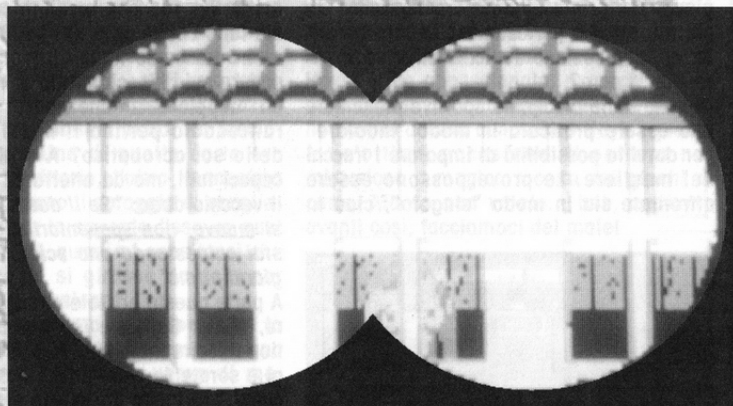
PAGINA	NUMERO PASS
3	00741
5	55811
6	30004
9	18608
10	25695
11	32841
12	00993
15	09170
18	49114
19	33794
22	54482
23	62503

Nota. La canzone Nontoonyt Nectarine Advisory Board, contiene le istruzioni per uscire dal labirinto di bamboo. Cercare le parole che iniziano con "N", "S", "E" e "W" per sapere se andare a Nord, Sud, Est e Ovest ("W").

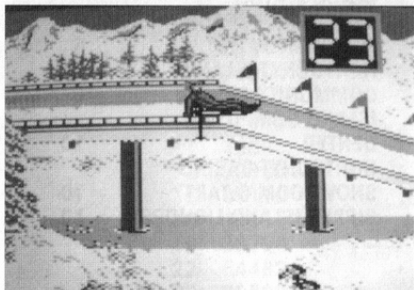
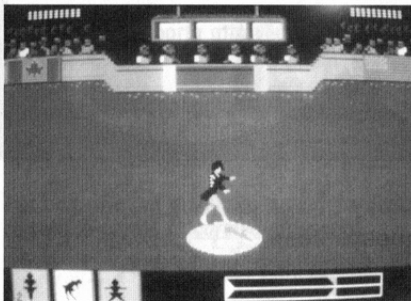
ATTENZIONE

Tutti i codici verrano richiesti se le varie azioni del gioco saranno effettuate correttamente.
Ricordiamo che per i pass dello showroom, verrà indicato il numero di pagina e bisognerà introdurre il numero di Pass corrispondente. (Es.: 3 pass=00741)
Mentre per le combinazioni del lucchetto verrà visualizzato il nome di un ritrovo e in risposta al quale andrà digitato il numero corrispondente.
(Es.: Fat City=23)

NUMERI DELLA COMBINAZIONE DEL LUCCHETTO

ANNUNCIO	NUMERO
THE PINK FLAMINGO DISCO	2
BEACH WATCH- BEST OF THE BEACH	8
THE COMEDY HUT	8
NONTOONYT ISLAND COMMUNITY CENTER	9
ISLAND COMPUTER CENTER	10
NONTOONYT CASINO SHOWROOM/C.TART	10
BIPPI'S ISLAND LIQUORS	10
DINING OUT	11
CHIP'N'DALE'S BURLESQUE REVIEW	12
FREDDI'S FERAL BAR-B-Q	12
ISLAND OFFICE AND VOODOO SUPPLY	13
PANTI-OF-THE-MONTH CLUB	13
DEWEY CHEATEM AND HOWE	16
WITCH DOCTOR APPEARANCE CENTRE	17
PIGGI'S COFFEE SHOP	18
NONTOONYT NECTARINE ADVISORY BOARD	19
FAT CITY	23
HURTZ RENT-A-BIKE	24

Ma dai! Non si fanno queste cose!

WINTER GAMES

Neve, neve e neve! L'inverno è ormai arrivato, e allora non potrebbe esserci momento migliore per rispolverare la nostra abilità, cimentandoci in alcune delle più belle prove sportive invernali.
Però con la differenza che non dobbiamo infilare gli scarponi, niente code agli skilift, niente maglioni, guanti, berrettoni e calzamaglie di lana: davanti allo schermo non fa poi così freddo! La collezione di giochi WINTER GAMES e THE GAMES WINTER EDITION abbraccia numerosi eventi sportivi a dir poco emozionanti, dal pattinaggio artistico allo slittino, dal salto con gli sci allo slalom, dal bob al biathlon. Fino a otto concorrenti possono essere inseriti nel tabellone delle gare, con tanto di bandierina e inno nazionale. Ovviamente la competizione è la parte più emozionante del gioco, ma prima di rischiare figuracce da pollo è meglio perfezionare la tecnica utilizzando la sezione dedicata all'allenamento, non vi pare?
Ognuna delle discipline sportive presentate può essere praticata in modo "indolore" per darvi la possibilità di imparare i trucchi del mestiere. Le prove possono essere affrontate sia in modo "singolo", cioè in

forma di allenamento per una determinata gara, sia in modo "campionato". Se selezionate quest'ultima opzione, vivrete la tensione e la fatica di un'intera stagione, con il vantaggio di non dovervi preoccupare dei punteggi realizzati.
Joystick o tastiera: i comandi sono semplici e istintivi, ma non crediate comunque che sia tutto così facile! Nel pattinaggio artistico ho trascorso tanto di quel tempo con il sedere sul ghiaccio prima di riuscire a fare un "doppio Lutz" che non vi dico. Mi si è raffreddato perfino il naso! E cosa dire dello sci acrobatico? A svolazzare sono capaci tutti, ma ad atterrare? Vale sempre il vecchio detto: "*Se il dosso su cui ti trovi si muove, non spaventarti. Probabilmente stai calpestando uno sciatore caduto due giorni prima*".
A parte queste briciole di saggezza popolare, Winter Games e The Games Winter Edition riusciranno a farvi trascorrere pomeriggi e serate (a volte anche notti, ve lo assicuro...) in modo divertente e simpatico con i vostri amici. E se in palio ci saranno i titoli di "Campione galattico di slittino" e "Tonno planetario di pattinaggio", tanto per fare un esempio, allora la competizione sarà feroce! Buon divertimento!

HOYLE'S BOOK OF GAMES

SOLITARI

Il panno verde del tavolo da gioco era scarsamente illuminato, mentre il resto della stanza era immerso nella penombra. La luce fioca della lampada rendeva difficile riconoscere le carte: era necessario fare molta attenzione per non avere sgradite sorprese.

Da quanto tempo ero seduto lì? Da molto, a giudicare da come mi facevano male la schiena e le gambe! Non avevo ancora vinto una mano, quella sera, nemmeno una. Ma in quest'ultima partita... I giochi erano fatti, ormai, e le strategie erano chiare. In condizione di assoluta parità guardai come in un sogno le ultime due carte coperte del mazzo: era il mio turno di gioco. Non era più il tempo dell'astuzia, dell'inganno, dell'abilità. Tutto era lasciato alla fortuna. Una di quelle carte era sicuramente la vittoria, l'altra l'ennesima sconfitta. Non avevo il coraggio di scegliere! Ero in attesa, lo sguardo fisso su quei due dorsi colorati, quasi mi aspettassi che la carta vincente si girasse da sola per alleviare la mia tensione.

Poi, come se fossi uno spettatore, vidi la mia mano prendere delicatamente una delle due carte e portarla verso di me, senza voltarla. La scelta era stata fatta, ma quale fine mi attendeva?

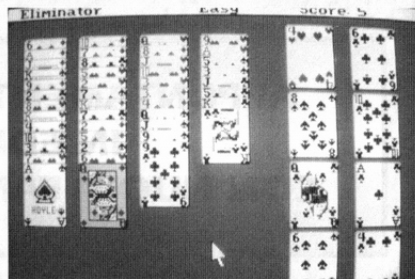
Un attimo prima del momento fatidico della rivelazione, mi accorsi della donna che era entrata silenziosamente nella stanza. I miei occhi arrossati non riuscivano a filtrare la penombra per cogliere i particolari del suo volto... Dovevo avere un aspetto tremendo, con quello sguardo spiritato, gli occhi arrossati... Cominciai a provare soggezione di quella figura alta, immobile davanti a me.

La donna fece un passo avanti, e finalmente vidi i suoi occhi: mi guardavano fisso, con un'espressione infastidita, arrabbiata. Cominciai a sentirmi davvero a disagio quando la vidi avanzare ancora.

Quando fu abbastanza vicina, con un gesto inaspettato e rabbioso strappò il tappeto verde dal tavolo, facendo volare tutte le carte sul pavimento! Il suo grido mi fece sobbalzare, con il cuore in gola: *"BASTA! È tutta la sera che te ne stai lì come un cretino a giocare ai solitari! È sabato, voglio uscire! Sono stufa di stare in casa!"*

Guardai sconsolato le carte sul pavimento, farfugliai qualcosa in risposta, e guardai infine la mia mano: la carta che avevo scelto era volata via con le altre.

Che dire di questa seconda puntata di Hoyle? Vi rendete conto che 28 diversi solitari con le carte non li avete mai visti tutti insieme nella vostra vita! Regole semplici da imparare, ottima giocabilità, grafica ad alti livelli: una collezione di giochi di carte veramente strepitosa.

Un solo avviso: i giochi di carte sono come le ciliegie, uno tira l'altro! Ore di divertimento assicurato, anche perché nessuna partita potrà mai essere uguale alla precedente! Se la prima puntata di Hoyle vi ha appassionato, non potete perdere questa seconda edizione! Se invece non avete ancora conosciuto Hoyle, questa è un'ottima occasione di entrare nel misterioso e magico mondo dei giochi di carte. Ma se non volete... beh, andiamo avanti così, facciamoci del male!

FUTURA GAMES

ALTRI TITOLI DELLA COLLANA:

KNIGHTS OF THE SKY

GO FOR GOLD

M1 TANK PLATOON

LINKS